



# **Unreal Tournament 2004 1on1 DM - Regelwerk**

## **SPIELVERSION**

Gespielt wird Unreal Tournament 2004 im Modus 1on1 DM in der jeweils aktuellen Version (Server und Client).

Für den Server muss der NoDoubleDamage Mutator und die aktuelle AntiTCC Version installiert sein. Des weiteren muss der neueste Utcomp Mutator verwendet werden.

## **MAPPOOL**

Für das 1on1-Turnier steht folgender Mappool zur Verfügung:

- DM-Rankin
- DM-1on1-Roughinery
- DM-DE-Ironic
- DM-1on1-Squader
- DM-Deck17

## **TURNIERMODUS**

Das Turnier wird in Double Elimination Verfahren gespielt. Es gibt somit ein Winner- und ein Loserbracket. Es wird im Best-of-3 System gespielt.

## **MAPWAHL**

Die erste Map wird ermittelt, indem beide Spieler abwechselnd eine Map aus dem Mappool streichen. Die Map, die dann als letzte übrig bleibt, wird als erstes gespielt. Nach der ersten Map gilt Loserchoice bis zum Ende des Matches. In einem Match darf keine Map zweimal gespielt werden.

## **OVER-ALL-FINALE**

Im Over-All-Finale muss der Spieler aus dem Loserbracket 2 BO3 gewinnen, um das Turnier zu gewinnen. Dem Spieler aus dem Winnerbracket reicht ein BO3 für den Turniersieg.

## **DISCONNECT**

Grundsätzlich darf ein Disconnect nicht mutwillig herbeigeführt werden, eine solche Herbeiführung hat den sofortigen Ausschluss des Spielers zur Folge.

Tritt innerhalb der ersten 3 Minuten ein Disconnect auf, besteht grundsätzlich die Möglichkeit eines Neuanfangs. Nach dieser Zeit können die Spieler gemeinsam über einen Neustart oder einen Sieger entscheiden. Kommen sie nicht zu einer

gemeinsamen Entscheidung, entscheidet der Turnieradmin anhand des Punktestands über Sieg oder Niederlage.

## **SERVER**

Es gelten folgende Serversettings, wobei Werte, die nicht explizit gesetzt werden, als Standardwerte zu verstehen sind, so wie sie der Server vorgibt:

- Tournament Game: on
- Players Must Be Ready: on
- Force Respawn: on
- Game Speed: 100% (1.0)
- Air Control: 35% (0.35)
- Max Lives: 0
- Spawn Protection Time: 0
- Max Players: 2
- Max Spectators: 0
- Goal Score: 0
- Time Limit: 15
- Translocator: off
- AMP: off
- Weapon Stay: off
- Weapons shake view: off
- Allow Weapon Throwing: on
- NetServerMaxTickrate: 30 - 45
- AllowPlayerLights: On
- Adrenaline: Off

## **HACKS**

Alle Hacks und fremde Programme sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation.